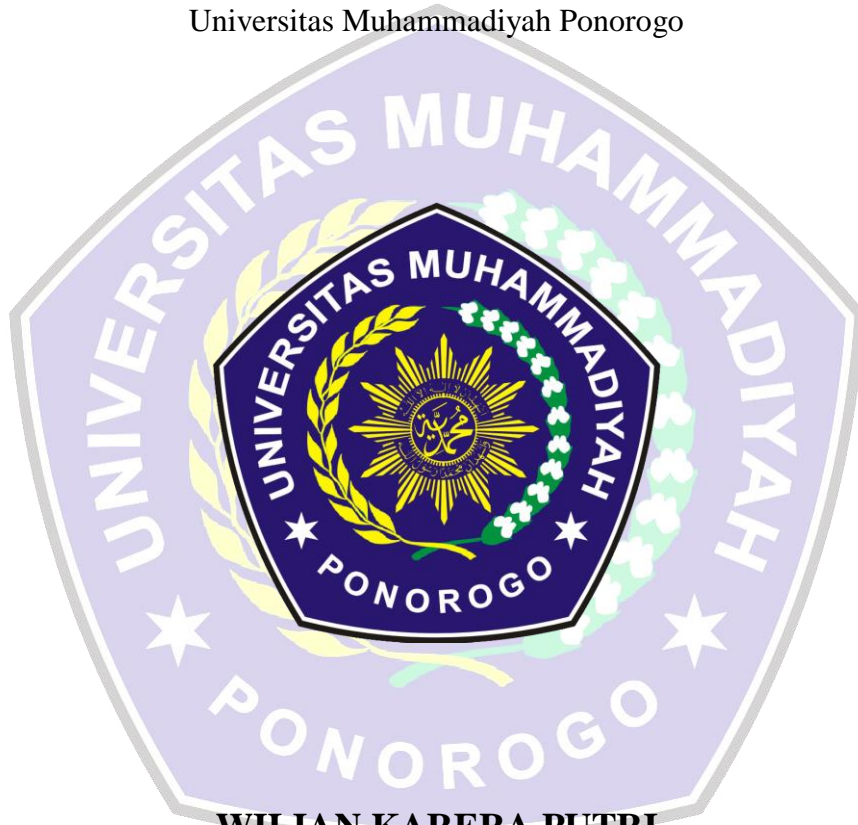


**RANCANG BANGUN *GAME ANDROID HIDDEN WALL*
PRAMUKA SIAGA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo



**WILIAN KARERA PUTRI
14532155**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
2019**

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Wilian Karera Putri
NIM : 14532155
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Proposal Skripsi : Rancang Bangun *Game Android Hidden Wall*
Pramuka Siaga

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat
Untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, 13 Februari 2019

Menyetujui

Dosen Pembimbing,



Ghulam Asrofi Buntoro, S.T., M.Eng
NIK. 19870723 201603 13

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,



Dr. H. Aliyadi, MM., M.Kom
NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi Teknik
Informatika,



Dyah Mustikasari, S.T., M.Eng
NIK. 19871007 201509 13

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wilian Karera Putri

NIM : 14532155

Program Studi : Teknik Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya dengan judul : “Rancang Bangun *Game Android Hidden Wall* Pramuka Siaga” bahwa berdasarkan hasil penelusuran berbagai karya ilmiah, gagasan dan masalah ilmiah yang saya rancang/ teliti di dalam Naskah Skripsi ini adalah asli dari pemikiran saya. Tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam Naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiatisme, saya bersedia Ijazah saya dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Ponorogo, 13 Februari 2019

Mahasiswa,



Wilian Karera Putri

NIM. 14532155

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

Nama : Wilian Karera Putri
NIM : 14532155
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul skripsi : Rancang Bangun *Game Android Hidden Wall* Pramuka Siaga

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan
Dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 14 Februari 2019
Nilai : A-

Dosen Penguji

Dosen Penguji I,



Andy Triyanto, ST., M.Kom
NIK. 19710521 201101 13

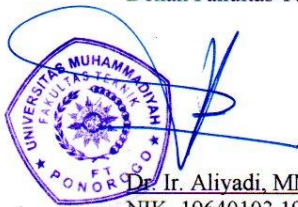

Dosen Penguji II,



Dwiyono Ariyadi, S.Kom., M.Kom
NIK. 19770919 201609 13

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,

Dr. Ir. Aliyadi, MM., M.Kom
NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi Teknik Informatika,












Dyah Mustikasari, S.T., M.Eng
NIK. 19871007 201509 13

BERITA ACARA

BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Wilian Karera Putri
2. NIM : 14532155
3. Program Studi : Teknik Informatika
4. Fakultas : Teknik
5. Judul Skripsi : Rancang Bangun Game Android Hidden Wall Pramuka Siaga
6. Dosen Pembimbing : Ghulam Asrofi Buntoro, ST., M.Eng
7. Konsultasi :
- 8.

NO	TANGGAL	URAIAN	TANDA-TANGAN
1	5.02.2018	Bab 1 & II	
2	12.03.2018	Jadwal penelitian	
3	15.03.2018	Daftar pustaka	
4	19.03.2018	Revisi pendahuluan	
5	11.02.2018	Acc. proposal	
6	11.02.2019	Revisi Bab III	
7	11.02.2019	Revisi bab IV	
8	12.02.2019	Revisi Abstrak	
9	13.02.2019	Acc Skripsi	

9. Tgl. Pengajuan : 12 Februari 2019

10. Tgl. Pengesahan : 13 Februari 2019

Ponorogo, 13 Februari 2019
Dosen Pembimbing,


(Ghulam Asrofi Buntoro, ST., M.Eng)
NIK. 9870723 201603 13

RANCANG BANGUN *GAME ANDROID HIDDEN WALL* PRAMUKA SIAGA

Wilian Karera Putri, Ghulam Asrofi Buntoro, Khoiru Nur Fitri

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas
Muhammadiyah Ponorogo
e-mail : wiliankareraputri@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini di latar berlakangi oleh kegiatan kepramukaan, pada usia 7-10 tahun merupakan masa kecil yang indah dan menyenangkan bagi mereka. Saat anak-anak usia itu mengikuti pelajaran atau pendidikan seperti kepramukaan mereka kadang cenderung asik sendiri tanpa memperhatikan apa yang di ajarkan pembina pramuka, maka pembina pramuka harus menggunakan metode mengajar yang berbeda untuk anak-anak. Pembina bisa memasukan beberapa materi dalam kegiatan fisik/permainan dalam pramuka baik dalam nyanyian ataupun dalam permainan yang ada pada pramuka. Bahkan media pembelajaran *game* edukasi juga bisa menjadi salah satu media belajar sekaligus bermain. Berdasarkan itu penulis ingin membuat “*Game Android Hidden Wall* Pramuka Siaga” untuk Pramuka tingkat Siaga. Diharapkan *game* ini bisa dijadikan sebagai sarana bermain dan belajar kepramukaan khususnya untuk pramuka siaga. Berdasarkan dari hasil pada gambar tabel penilaian *game* mendapatkan 78% yang berarti *game Hidden Wall* Pramuka Siaga layak digunakan. Sedangkan untuk hasil dari Uji Coba *Black Box* juga menunjukan bahwa fungsi-fungsi tombol navigasi berjalan baik dan berfungsi sesuai harapan.

Kata Kunci : Kepramukaan, *Game Android, Adventure, Visual 2D*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat dan rahmat yang dilimpahkan-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini pada waktunya. Untuk memenuhi persyaratan tersebut, penulis mencoba untuk menerapkan ilmu yang telah penulis dapat di bangku kuliah kedalam bentuk skripsi yang berjudul **“RANCANG BANGUN GAME ANDROID HIDDEN WALL PRAMUKA SIAGA”**. Skripsi ini adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu (S-1) di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih dengan rasa hormat kepada semua yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini, penulis berharap adanya kritik dan saran dari semua pihak yang nantinya dipergunakan untuk menyempurnakan skripsi ini.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak memperoleh bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

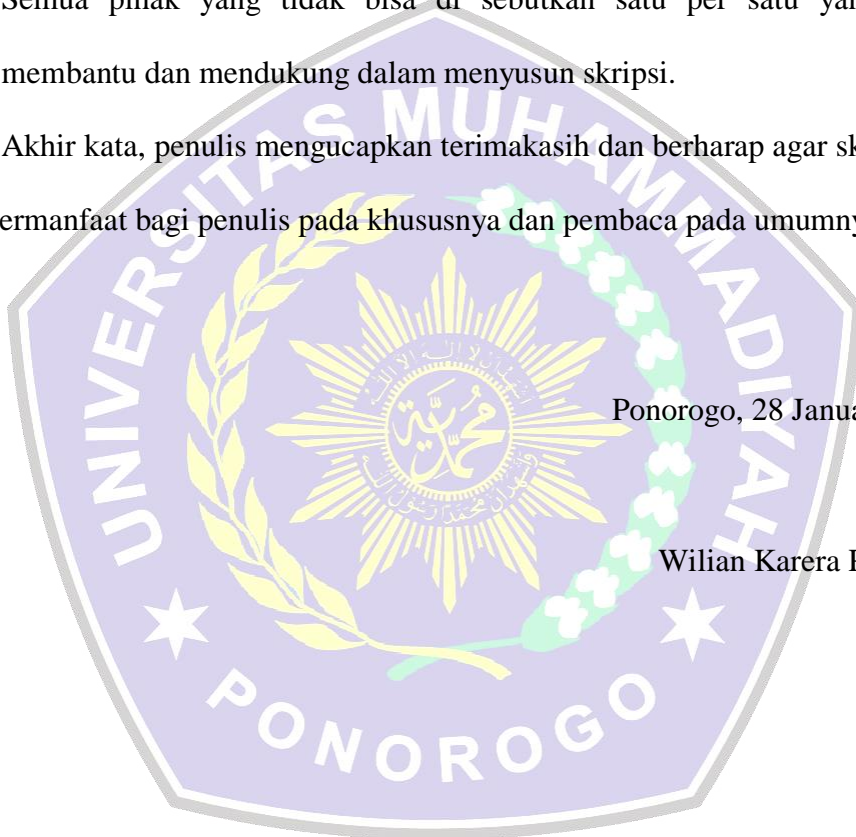
1. Kedua Orang Tua, Bapak, Ibu, adik-adik, keluarga dan orang-orang terdekat disekitar yang selama ini selalu memberikan dukungan dan Do'a sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Dr. Ir. Aliyadi, MM., M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Ibu Dyah Mustikasari, S.T., M.Eng, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

4. Bapak Ghulam Asrofi Buntoro, ST., M.Eng, selaku Dosen Pembimbing 1.
5. Ibu Khoiru Nur Fitri, S.Kom., M. Kom, selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
7. Semua teman-teman yang telah memberikan petunjuk dan dukungannya yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak bisa di sebutkan satu per satu yang telah membantu dan mendukung dalam menyusun skripsi.

Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih dan berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Ponorogo, 28 Januari 2019

Wilian Karera Putri



Daftar Isi

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	iii
HALAMAN BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI	iv
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Tabel	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	3
1.3 TUJUAN PENELITIAN	3
1.4 BATASAN MASALAH	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Landasan Teori.....	9
a. <i>Game</i>	9
b. <i>Kepramukaan</i>	14
c. <i>Game Engine</i>	19
d. <i>Unity 3D</i>	21
e. <i>Android</i>	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Metode Penelitian	22
3.2 Analisis Kebutuhan	26

3.3 Pengumpulan Data	28
3.4 Perancangan Desain Sistem	28
a. <i>User Interface</i>	28
3.5 Perancangan Sistem	31
a. <i>Flowchart</i>	31
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Implementasi Sistem	35
4.2 Impelementasi Desain <i>Interface</i>	36
4.3 Uji Coba Program	42
a. Hasil Uji Coba <i>Black Box</i>	42
b. Responden Pengguna	45
4.4 Pembahasan	46
BAB V PENUTUP	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	52
<i>Source Code Program</i>	52

Daftar Gambar

Gambar : 2.1 Siaga Mula	18
Gambar : 2.2 Siaga Bantu	19
Gambar : 2.3 Siaga Tata	19
Gambar : 3.1 Metodologi Penelitian	29
Gambar : 3.2 Layar <i>Form</i> Awal Permainan	29
Gambar : 3.3 Layar <i>Form</i> Menu Utama	30
Gambar : 3.4 Layar <i>Form</i> <i>Play</i>	31
Gambar : 3.5 Layar <i>Form</i> Info	31
Gambar : 3.6 <i>Flowchart</i> Desain Sistem	32
Gambar : 3.7 <i>Flowchart</i> Level Game	33
Gambar : 4.1 Halaman <i>Splash Screen</i>	36
Gambar : 4.2 Halaman Utama User	37
Gambar : 4.3 Halaman <i>Level Game</i>	38
Gambar : 4.4 Halaman Info	39
Gambar : 4.5 Halaman <i>Level 1</i>	40
Gambar : 4.6 Halaman <i>Level 2</i>	40
Gambar : 4.7 Halaman <i>Level 3</i>	41
Gambar 4.8 Tabel Responden <i>Game Hidden Wall Pramuka Siaga</i>	45

Daftar Tabel

Tabel 3.1 Rangkaian <i>Storyboard</i>	23
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba <i>Black Box</i> Menu Utama	42
Tabel 4.2 Hasil Uji Coba <i>Black Box</i> Menu <i>Level</i>	43
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba <i>Black Box</i> Menu Info	43
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba <i>Black Box</i> Tombol Pemain	43
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba <i>Black Box</i> Halaman Game	43
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba <i>Black Box</i> Halaman Materi	44
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba <i>Black Box</i> Halaman Soal 1	44
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba <i>Black Box</i> Halaman Soal 2.....	44
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba <i>Black Box</i> Halaman Soal 3.....	44
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Pada Perangkat <i>Android</i>	44

